



# DJES

## DANISH JOURNAL OF EDUCATION STUDIES

**MONSTRØSE MEDIERINGER: EN POSTHUMANISTISK  
PORTEFØJE AF MÆRKELEGE METODER**

Connie Svabo, Professor, Syddansk Universitet

Katrine Bergkvist Borch, Ph.d.-stipendiat, Syddansk Universitet

**FORSKNINGSARTIKEL (FAGFÆLLEBEDØMT )**

**TEMANUMMER: MÆRKELEGE METODER**

**MARTS 2026**

**PUBLICERET ONLINE**



# Kolofon

## Redaktører

Miriam Madsen (chefredaktør), Kim Holflod, Karina Kiær, Bea Møller Schmidt, Julie Reng Andersen, Katrine Mygind Bach, Simon Langkjær, Nanna Bregnballe, Daniel Kardyb, Oliver Asmund Bornemann & Jan Thorhauge Frederiksen

## Nummer

Årgang 4, nr. 3/2026, publiceret fortløbende

## Artikeltype

Forskningsartikel (fagfællebedømt)

## Adresse

Department for Education Studies

DPU, Aarhus University

Tuborgvej 164, 2400 Copenhagen NV:

[djes@edu.au.dk](mailto:djes@edu.au.dk)

<https://tidsskrift.dk/tidsskriftforuddannelsesvidens/index>

ISSN: 2794-3445

## Visuel Identitet

Puk Dam Sørensen

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



# MONSTRØSE MEDIERINGER. EN POSTHUMANISTISK PORTEFØLJE AF MÆRKELEGE METODER

Connie Svabo, Professor, Syddansk Universitet

Katrine Bergkvist Borch, Ph.d-stipendiat, Syddansk Universitet

---

## Abstract

Metodologien er forskningens designlaboratorium. Der praktiseres præmisserne for videnskab: Hvad tæller, og hvad tæller ikke som viden? Artiklen udforsker monstrøse medieringer som ‘mærkelige metoder’ – skabende, generative og performative greb – der kan åbne for radikalt nye forskningsmetoder. Monstrøse medieringer kan frembringe situerede materialiseringer af affekt, atmosfære og mere-end-menneskelig agens; dimensioner af videndannelse og forskningspraksis, som ellers kan være usynlige og svære at få greb om. For at konkretisere dette præsenteres tre eksempler på monstrøse medieringer: performativ skizoid metode, monstrøs skrivning og mere-end-menneskelig etnografi, som udfoldes gennem annoterede porteføljer. Disse porteføljer samler kreative arbejder, kommenterer på dem, læser dem på tværs og udleder tværgående tematikker. Artiklen argumenterer for, at monstrøse medieringer kan anvendes som forskningsmetodologi og skabe nye forbindelser mellem teori, praksis og design. Monstrøse medieringer insisterer på, at metodologi selv må være monstrøs, hvis forskning vil skabe viden i – og med – en mere-end-menneskelig verden.

**Nøgleord:** Monstrøse medieringer; kreativ metodologi; mediering; posthumanisme; performativitet

---

## 1. Introduktion: mediering som metodologi

Mediering er helt central i videnskabelige processer. Mediering forbinder mennesker, materialer og teknologier og er altid medskabende og medkonstituerende i udvikling af viden (Shanks et al., 2025).

Mediering forvrænger og transformerer. At se på mediering og mediatorer kan åbne blikket for, hvordan de videnpraksisser, videnkoreografier (Svabo & Bønnelycke, 2020) og teknologier, der bruges i videnskab, er medkonstituerende. Viden “fabrikeres” interobjektivt (Latour, 2005). En opmærksomhed på mediering udfordrer de forestillinger, man eventuelt måtte have om videnskabelig “renhed” som noget ubesmittet og “repræsentativt nøjagtigt”. Med inspiration fra en medieringsontologi, som er udviklet inden for videnskabs- og teknologistudier (Science and Technology Studies – STS) (Latour, 2005; Pickering, 1995, 2011; Serres, 1982), udforsker denne artikel ‘monstrøse medieringer’ som ‘mærkelige metoder’, der kan bistå forskning i at omfavne hybriditet, forvrængning og generativ forstyrrelse som metodologiske greb.

Gennem annoterede porteføljer af metodologiske eksperimenter viser artiklen, hvordan mærkelige, opfindsomme metoder kan åbne for radikalt nye former for videnskabelse. Metoderne omfatter performativt skizoide greb, monstrøs skrivning og mere-end-menneskelig etnografi, der fremmer relationel tænkning og multidimensionel videnproduktion. Monstrøse medieringer eksemplificeres gennem tre cases, der demonstrerer, hvordan forskningsmetoderne kan anvendes performativt, generativt og hybridt. Desuden lægger eksemplerne vægt på, hvordan monstrøse medieringer kan anvendes som ‘videndesignlaboratorier’ til at skabe nye forbindelser mellem teori, praksis og design.

I artiklen positionerer vi monstrøse medieringer eksplicit som forskningsmetodologi. Vi viser situerede forskningsmetoder, der ikke skaber “data” i traditionel forstand, men som skaber kropsligt-sanselige materialiseringer, som gør relationelle forskydninger og mere-end-menneskelig agens tilgængelig for analyse. Metoderne er nødvendige og nyttige, fordi de åbner for adgang til affektive, atmosfæriske og designbare dimensioner af forskning (Østern et al., 2021; Vannini, 2015). Det er dimensioner, som ellers risikerer at forblive usynlige. Monstrøse medieringer tilbyder metodiske greb til at undersøge, hvordan videndannelse emergerer medieret af artefakter og i socio-materielle miljøer.

Det centrale forskningsspørgsmål er: *Hvordan kan monstrøse medieringer virke som forskningsmetodologi og skabe viden om videndannelse - og samtidig åbne nye forbindelser mellem teori, praksis og design?*

## 2. Teoretisk begrebsapparat: monstrøse medieringer og performative metodologier

### *Medieringsbegrebet*

Med afsæt i Michel Serres’ medieringsontologi (1982) og den heraf inspirerede aktør-netværksteori samt videreudviklede post-ANT-tilgange (Latour, 2005; Law, 2002; Law & Mol, 2002; Pickering, 1995), forstås ‘mediering’ som en relationel og skabende proces. Det vil sige “at skabe forbindelser”. Et medium er ikke et neutralt forbindelsesled, og mediering er ikke en neutral informationsstrøm, men en formende, skabende, forstærkende og potentielt forvrængende proces. De forbindelser, der bliver skabt, er aldrig helt anonyme, transparente eller sømløse. Mediering indebærer altid en vis grad af monstrøsitet. Det ‘monstrøse’ indebærer i denne sammenhæng kreativitet, hybriditet og transformativ generativitet.

Medieringsontologien omfatter også viden og skabelse af viden. Latour og Woolgar viser i *Laboratory Life* (1979), hvordan videnskabelig viden aktivt frembringes i et laboratorium – hvor forskere hands-on interagerer med apparater, data og kolleger og derigennem fremskriver viden. Laboratoriet fungerer som et medierende miljø, hvor videnskabelige fænomener ikke blot repræsenteres, men frembringes. Dette understøttes af en posthumanistisk forståelse af, at videnskabelig viden emergerer i aktive forhandlinger mellem medier, metoder og miljøer (Haraway, 1988; Pickering, 1995; Svabo et al., 2025). I forlængelse af dette viser Pickering (1995), at videnskabelige eksperimenter indebærer trial-and-error-processer. De er ikke lineære, men snarere rytmiske og iterative. Viden er ikke en simpel repræsentation af en stabil verden, men snarere et produkt af relationelle forskydninger mellem mennesker, teknologier, miljøer og materialer (Shanks et al., 2025).

Med afsæt i Serres’ medieringsontologi (Serres, 1982; Svabo, 2010) og de empiriske videnskabs- og teknologistudier, som udgør grundlaget for Latours aktør-netværksteori (Latour, 2005) og Pickerings praksis- og performancetilgang (Pickering, 1995), er viden ikke en *korrespondance* mellem subjekt og objekt. Videnskabelse er derimod en *assemblerende, performativ og konfigurerende praksis*, hvor forbindelser skabes, forvrænges og oversættes gennem gensidigt medierende elementer. Mediering er derfor ikke blot ‘transmission’, men også ‘transformation’. Medier omformer både forskerens blik og det undersøgte fænomen (Pickering, 1995).

Viden er dermed ikke et neutralt eller stabilt output, men en emergent effekt af assemblerende forskydninger, hvor heterogene aktører – menneskelige såvel som ikke-menneskelige – dynamisk virker sammen i en konstant materiel-semiotisk “dans” (Pickering, 1995, 2011).

Det betyder, at viden altid er situeret og medie-konstitueret: viden opstår i interaktionen mellem forskellige medieringsformer, snarere end gennem en lineær dataindsamlings- og analyseproces. Denne forståelse bryder med en lineær videnmodel og erstatter den med en dynamisk assemblage af videnformer, hvor forskningsprocesser ikke blot registrerer eller dokumenterer, men aktivt transformerer de fænomener, de undersøger (Shanks et al., 2025). Denne forskydning kan beskrives som et skifte fra en *repræsentationel* forståelse af videnskab til en *performativ* forståelse, hvilket illustreres i nedenstående tabel, udviklet med afsæt i Shanks et al. (2025) (s. 35), inspireret af Pickering (1995), Latour (2005) og Haraway (1988, 1991).

Tabel 1: Repræsentationel og performativ forståelse af videnskab og viden: Tabellen sammenfatter forskellen mellem en repræsentationel forståelse, hvor videnskab primært opfattes som en afbildning af en allerede given verden, og en performativ forståelse, hvor viden emergerer i og gennem socio-materielle praksisser.

<b>Tema</b>	<b>Repræsentationel forståelse</b>	<b>Performativ forståelse</b>
Hvad er videnskab	Videnskab afspejler naturen (eller andre undersøgelsesobjekter) gennem korrekte og præcise repræsentationer	Videnskab er et domæne af handlinger og performative praksisser, hvor apparater, teknologier, eksperimentelle opstillinger og andre heterogene entiteter samles, formgives, forhandles og fremhandles i situerede kollektiver
Hvad er formålet med videnskabelig undersøgelse	Videnskab producerer viden, der afspejler en separat, allerede eksisterende virkelighed	Viden og virkelighed sam-produceres i konkrete, situerede samlinger (assemblager) af repræsentation, praksis og socio-materielle relationer
Hvordan forstås verden	Verden kan observeres på afstand af et neutralt, rationelt subjekt	Verden er dynamiske, sameksisterende og overlappende relationer af aktivitet og kræfter, der hele tiden ændres gennem nye forbindelser og gensidig fremhandling
Hvordan er relationen mellem videnskab, teknologi og samfund	Videnskab, teknologi og samfund er adskilte sfærer	Videnskab, teknologi og samfund er sammenfiltrede og overlappende samspil mellem forskellige modi og praksisser; de udgør blandede kollektiver af menneskelige og ikke-menneskelige aktører, der gensidigt former hinanden

Medieringsontologien bidrager med en processuel orientering, hvor det skabende træder i forgrunden, og hvor viden ikke ses som et monumentalt fænomen, men som forgreninger og assemblager (Deleuze & Guattari, 1987). Ved at integrere hybride, generative og performative metodologier som performativt skizoide metoder, monstrøs skrivning og mere-end-menneskelig etnografi, åbner monstrøse medieringer for metodologisk multiplicitet.

### ***Monstrøsitet som transdisciplinær metode***

Monstrøse medieringer bryder med mennesket som exceptionelt eller dominerende ved, at medier i form af både teknologier og materialer tillægges ko-agens: de teknologier og materialer, vi bruger til at undersøge verden med, medskaber både viden og verden (Law & Mol, 2002). Centralt i denne artikel står performance som centrum for både den performativt skizoide metode, monstrøs skrivning og mere-end-menneskelig etnografi, hvor det især er beklædning som medierende faktor, der er med til at konstituere komplekse menneske-ikke-menneske-assemblager. Det er disse assemblager, der er med til at generere den viden, der skabes i forskningsprocessen. Denne vidensforståelse understøttes af Braidotti (2019), som beskriver en kritisk posthumanisme som drevet af indlejrede, kropslige og teknologisk-medierede subjekter, hvor viden skabes som komplekse assemblager af menneskelige og ikke-menneskelige samt planetariske og kosmiske kræfter. Her trækker vi yderligere på Malone's (2018) beskrivelse af posthumanisme som en kritik af den klassiske humanisme, hvor menneskets værdi og handlekraft fremhæves på bekostning af det handlepotentiale, der ligger i den mere-end-menneskelige verden. Posthumanisme orienterer sig således mod relationer, hvor mennesker og mere-end-mennesker sammenvæves til et mere-end-menneskeligt økologisk kollektiv (Malone, 2018).

Monstrøse medieringer tilbyder en metodologisk åbning, hvor forbindelser, transformationer og forskydninger er i centrum. Vi er her inspireret af Experimental Architecture Groups' begreb 'monstering' (Armstrong et al., 2020) og af 'monster theory' (Cohen, 1996a; Weinstock, 2020). Monsteret som karakter har længe været omdrejningspunkt for forskning, men 'monster theory' som forskningsfelt blev især defineret af Cohen (1996b) i 1996 og er siden vokset til at være et bredt forskningsfelt, der trækker på både queer teori (Weinstock, 2020), postkolonialisme (Henriksen et al., 2021), feministisk teori (Henriksen et al., 2021) og på posthumanisme (Hellstrand et al., 2021; Henriksen et al., 2017), som også er, hvad Armstrong et al. (2020) trækker på. I denne artikel forholder vi os ikke til monsteret som karakter; vores fokus er på det fragmenterede, sammensatte og urene, som det monstrøse kan bidrage med. Vi er inspireret af Haraways begreb 'cyborg' - en slags hybrid mellem menneske og maskine (Haraway, 1991) - og Haraways forhold til det monstrøse i essayet "*The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others*", hvor hun skriver: "If organisms are natural objects, it is crucial to remember that organisms are not born; they are made in world-changing technoscientific practices by particular collective actors in particular times and places" (Haraway, 1992) (s. 297).

Monstrøse medieringer er vores bud på en performativ, relationel og eksplorativ metode, der fremhæver det hybride, forvrængede, uforudsigelige og materielt sammensatte i videnproduktion. Det monstrøse kan være med til at skabe en form for desorientering og udfordrer vores epistemologiske verdenssyn (Weinstock, 2020). Det monstrøse udfordrer. Det fungerer som en modstand mod normaliserende og domesticerende videnpraksisser (Armstrong et al., 2020). Det synliggør og aktiverer det, som ellers udelades: det skæve, det uforudsete og det 'mere-end-menneskelige' (Hellstrand et al., 2021). Det udvider de snævre rammer for, hvad 'normalitet' er, herunder også 'normal' forskning, og er derved et rigtigt godt indspark til mærkelige metoder, der udvider spektret for, hvad der dømmes "inde" eller "ude". Det er med til at synliggøre og aktivere dét, som ellers ofte fortrænges i konventionelle metodologier. Som en del af en posthumanistisk tradition (Braidotti, 2006) problematiserer monstrøse medieringer, hvordan videnskabelige metoder konstruerer deres objekter – og hvilke relationer, de muliggør og udelukker.

I forlængelse af post-kvalitative metodologier (Lather, 2017; St.Pierre, 2011) og 'creative pragmatics' (Svabo et al., 2025), tilbyder monstrøse medieringer et non- eller mere-end-repræsentationelt opgør med repræsentationel tænkning (Vannini, 2015). Hvor traditionelle metoder søger at stabilisere og ordne viden, arbejder monstrøse medieringer aktivt med relationel forskydning, performativitet og spekulativ eksperimentering. 'Monsterring' som metode *trans-formerer* snarere end dokumenterer de undersøgte fænomener. At anvende 'monsterring' i forskning er at anerkende, at krop og følelser altid er medkonstituerende i videnskabelse, og 'monsterring' udfordrer det eksisterende rationale om objektiv forskning, som Henriksen et al. (2017) formulerer det: "Our bodies and emotions are even seen as antithetical to the pursuit of knowledge, as though we could apprehend knowledge with any hands other than our own sticky ones" (s. 30). Ved at integrere monstrøse metoder bliver dynamiske assemblager skabt af videnformer og videnmøder, hvor forskning og videnproduktion er processuelle, åbne og emergente. Som metode fremmer dette hybriditet, mere-end-menneskelig forståelse og relationel tænkning. Det skaber nye muligheder. Metoderne tilbyder en måde at designe, udforske og eksperimenterer med forskning på, der tager højde for en verden i konstant bevægelse. Derigennem skabes plads til nye former for videndannelse.

### 3. Metodologi: annoteret portefølje som fremstillingsform

Den annoterede portefølje er en metode udviklet inden for designforskning, hvor en samling af eksempler præsenteres sammen med analytiske annotationer, der fremhæver væsentlige mønstre, begreber eller refleksioner (Gaver & Bowers, 2012). Metoden understøtter en *eksplorativ, refleksiv og spekulativ praksis*, hvor forskningsmateriale ikke blot fungerer som dokumentation, men som en aktiv del af at skabe viden. Annotationerne fungerer som analytiske spor, der skaber forbindelser mellem cases og bidrager til videnudvikling (Hall, 2020).

I stedet for at "operationalisere" viden gennem deduktive rammer eller hypoteser, søger den annoterede portefølje at fastholde kompleksiteten og de emergente kvaliteter i det undersøgte felt (Löwgren, 2009). "Annotationerne" i en portefølje fungerer som en form for kritisk refleksion og metodologisk forhandling (Hobye et al., 2013). Metoden er særligt relevant for *erfaringsbaseret og eksperimenterende forskning*, hvor en traditionel empirisk analyse kan være utilstrækkelig til at fange de relationelle og affektive dimensioner af en praksis.

I denne artikel anvendes den anoterede portefølje til at udfolde *monstrøse medieringer* som metodologisk tilgang. De tre konkrete eksempler i denne artikel stammer alle fra projekter, hvor der forskes i læreprocesser, men metoden tilbydes som en generelt anvendelig forskningsmetodologi. Porteføljen muliggør en *sammenstilling af metodologiske eksperimenter* – performance-baseret forskning, monstrøs skrivning og mere-end-menneskelig etnografi – for at synliggøre fælles træk, forskelle og metodologiske implikationer. De tre cases er valgt, fordi de alle udfordrer repræsentationel tænkning og åbner for en performativ, relationel og eksperimentel tilgang til videnskabelse (Thrift, 2007; Vannini, 2015). Valget af cases er styret af ønsket om at vise metodernes variation og deres *generative potentiale*. Samlet fremviser porteføljen eksempler på monstrøsitet brugt som posthumanistiske metoder. De anoterede porteføljer muliggør en dynamisk, emergent forståelse af monstrøse medieringer som forskningsmetodologi. Portefølje-annotering understøtter både en *autoetnografisk, analytisk praksis og en eksperimentel åbenhed* over for nye mønstre i forskningsmaterialet (Hall, 2020). Annoteringerne kan bidrage til at bevare kompleksitet, righed og den indbyrdes sammenhæng mellem de forskellige cases (Hobye et al., 2013). Vi foreslår, at relevante kvalitetskriterier for forskning inden for denne performative og posthumanistiske ramme er *analytisk transparens* (at vores greb og valg er gjort eksplicite), *rigeholdige beskrivelser* (at situationer og deltagere inklusiv de medierende artefakter og infrastrukturer er tydelige for læseren) samt *positionering* (at der er en klar redegørelse for forskningens situerethed).

De tre cases: Kitlen, Vaders og Kappen udfolder tre forskellige former for monstrøse medieringer, som kort introduceres nedenfor og efterfølgende udfoldes i de anoterede porteføljer.

#### 1) Performativ skizoid metode: Kitlen

- Improvisatoriske videnperformances
- Udfordrer instrumentel rationalitet
- Opmærksomhed rettes mod et performativt selv
- Udvikling af skizoide, fragmentariske personaer
- Kernebegreber: Fragmentarisk, skizoidt selv (Svabo, 2021), 'cyborgs' (Haraway, 1991), 'co-agenter' (Michael, 2000).

#### 2) Monstrøs skrivning: Vaders

- Eksplorativ skrivning
- Lægges vægt på hybride genrer og fokus på det oplevede og sansede
- Forsknings spørgsmål undersøges gennem skrivning
- Kernebegreber: 'The Drowning Method' (Hughes, 2007), 'skrivemonster' (Henriksen et al., 2021), 'situeret viden' (Haraway, 1988).

#### 3) Mere-end-menneskelig etnografi med beklædning som medierende lag: Kappen

- Beklædning som verdensskabende lag og performativ mediering
- Beklædning forbinder menneske og omverden og fremhandler nye identitetsformationer
- Fremhandling af mere-end-menneskelig agens
- Kernebegreber: 'Becomings' (Bagnall, 2016), Serres medieringsontologi (Serres, 1982).

I det følgende afsnit bliver de tre cases Kitlen, Vaders og Kappen præsenteret i en annoteret portefølje. Fremstillingerne følger alle samme struktur, som starter med en beskrivende titel, en visuel illustration og en monstrøs beskrivelse af casen. Dernæst følger en beskrivende introduktion (koncept), en analytisk gennemgang af casen med udfoldelse af casen i relation til metoden (principper) samt til slut en kort refleksion over metodens potentialer.

#### 4. Annoterede porteføljer: tre eksempler på monstrøse medieringer

##### *Case 1: Kitlen – performativ skizoid metode*



Figur 1. *Kitlen*. Fra venstre: Forskerpersona "Excella" broderer et Excel-ark på kitlen, "Wicked Scientists" vejleder agerer dekonstruktiv medskaber og klipper kitlen i stykker, mens "Geologen" dekorerer kitlen med levende landskaber. 2023. Fotograf: Katrine Bergkvist Borch.

Med kitlen som central beklædningsgenstand udvikledes forskerpersonaer som partielle selver, 'cyborgs' (Haraway, 1991) og 'co-agenter' (Michael, 2000) på et ph.d.-seminar med titlen SKY. Kitlen var udvalgt som beklædningsgenstand, fordi den er neutral (hvid) og kan fungere som et kreativt lærred, men også fordi den på forskellige måder relaterer sig til Det Naturvidenskabelige Fakultet, hvor de deltagende uddannelsesforskere institutionelt hører hjemme. "Excella" broderer et Excel-ark på kitlen, "Wicked Scientists" vejleder agerer medskaber og klipper kitlen i stykker mens "Geologen" dekorerer kitlen med stoftuscher. Nogle personaer optrådte kun på seminaret, mens andre jævnligt fremhandles, herunder "Wicked Scientist", en form for monstrøs persona, der fremtræder med en ituklippet kittel med 'wicked' genstande påhæftet og med grønt hår flettet med plastik eller andet affald.

##### *Koncept:*

Monstrøse personaer opstod på et ph.d.-seminar, da seks ph.d.-studerende og deres vejleder var sammen en dag i lokalet SKY på Syddansk Universitet. Beklædning var en central mediator ligesom hår, make-up og artefakter. På seminaret opstod blandt andre "Excella", "Wicked Scientist" og en ikke navngivet "Geolog", alle fragmenterede, partielle selver, der blev til i et participatorisk forskningslæringsmiljø med en række performative aktiviteter. Helt konkret blev der arbejdet på beklædningsgenstande, der skulle fremhandle bestemte manifestationer af forskeren og være med til at udvikle vedkommendes forsker-identitetsformationer.

### *Principper:*

Monstrøse personaer, som vi kan kalde ovenstående, blev udviklet med udgangspunkt i 'den performativt skizoide metode', og deltagerne deltog i 'improvisatoriske videnperformances' (Svabo, 2021). Kendetegnende for metoden er, at den udfordrer instrumentel rationalitet og benytter det ikke-kontrollérbare som generativ kraft. Det er en måde, forskere kan sætte sig selv i spil på i en performativ proces på en både fantasifuld og kreativ måde, hvor opmærksomheden rettes mod et performativt selv - altså "Excella", "Wicked Scientist" og "Geologen", som alle er skizoide og fragmentariske personaer, med et specifikt fremhandlet selv. Det skizoide bruges her som en kreativ og produktiv kraft. Det skizoide skal ikke forstås patologisk; her trækkes på den etymologiske forståelse af skizoid, nemlig det partielle og fragmentariske (Svabo, 2021). Michael (2000) kalder sådanne sameksisterende, partielle identiteter for 'co-agenter', altså hybrider, som både er semiotiske og materielle, og hvor de sammenvævede entiteter har distribueret agens. Haraway (1991) opererer med 'cyborg'en' som en slags hybrid kybernetisk organisme, både menneske og maskine. Både 'co-agenter' og 'cyborgs' er monstrøse væsener, medieret af teknologier som for eksempel beklædning, briller og make-up, og relationer – både til menneskelige og ikke-menneskelige aktører.

### *Effekter:*

Personaerne, kittelbærerne, rekonfigurerer deltagelse og agens. Identifikationer og forhandlinger træder frem som materialiseringer, der kan analyseres som en del af forskningssituationen. Monstrøse personaer kan synes karikerede, og man kan være nysgerrig på (eller måske endda stille sig kritisk over for), hvilken betydning det kan have, at man tager en modificeret kittel på i et seminarrum med panoramaudsigt. Med en posthumanistisk forståelse af, at viden ikke skabes lineært, men opstår *in situ* og *in medias res* i aktive forhandlinger mellem medier, metoder og miljøer, er monstrøse personaer eksempler på, hvordan forskere transformeres i forskningsprocessen ligesom de fænomener, forskerne undersøger, transformeres i processen. "Wicked Scientist" er med forskeren hele tiden, også når det grønne hår eller kitlen ikke er på, og personaen er med til at transformere den videnskabelige viden, der emergerer. Viden medieres og skabes interobjektivt (Latour, 2005), og at forske som co-agenten/cyborg'en "Wicked Scientist" har derfor betydning for den viden, der fremskrives. Menneskelige og ikke-menneskelige aktører interagerer i 'urene' blandinger, der åbner for multifacetterede indsigter i de praksisser og miljøer, forskningen omhandler og er situeret i (Borch & Svabo, 2025; Svabo & Borch, Forthcoming).

### **Case 2: Vaders – Monstrøs skrivning**

Uddrag fra en monstrøs skrivning. Konteksten er analytisk bearbejdning fra etnografisk feltarbejde ved kyststrækningen ved Strib Strand, hvor data blev genereret sammen med en 10. klasse, klassens lærere og en naturvejleder.

Kapitel 3: 10. klassen i Strib

Dato: 24. maj 2023

*"For som jeg stod ude i vandkanten i Strib med 13 unge mennesker, var det teorien om affektive felter, der rumsterede i mit hoved. [...] Det var hænderne, der rørte ved vand, vandet der gled gennem fingrene på de før så højroastede drenge.*

*Det var gummistøvlerne for enden af vaders'ne, der sagde "plask plask", som de bevægede sig langsomt ud i vandet med naturvejlederen som førerbund og udstrakte arme, som sagde: "Hertil – og ikke længere". Det var solen, der bagte på de ikke rigtigt solbrune ansigter, nærmere lidt blege. Noget med uniformering – det at blive ens, da der kom vaders på. Det var ikke blot svært for mig at skelne de unge fra hinanden nu, det var også svært for dem at skelne. Den før så sammentømrede gruppedynamik gik fra hinanden. Håret blev strøget fra ansigtet, og råbene blev færre. Der var faktisk øjeblikke med stilhed, som de bevægede sig næsten andægtigt ud i vandet. Derefter langsomt retur. Jeg kan slet ikke huske begivenheden med at få et net i hånden, men i et noget højere tempo og med en begejstring at spore, gik det ud i vandet igen. Man kan næsten sige, at de blev et med vandet. I ganske korte øjeblikke føltes det faktisk, som om det var det, der skete. At der skete en sammenvævning mellem menneske og vand" (Uddrag fra en monstrøs skrivning. 2023. Katrine Bergkvist Borch).*

#### *Koncept:*

Monstrøs skrivning som metode er anvendt i Katrine Bergkvist Borchs ph.d.-projekt om naturbaserede læringsmiljøer. En hybrid, monstrøs skrivning startede ved begyndelsen af projektet som en måde at metareflektere over projektet og processen på. Det startede helt konkret med et dokument "Ph.d., løse tanker". I dokumentet praktiseres legende, udforskende, fragmenteret skrivning, stilet til ph.d.-vejlederen som læser. Kapitlerne, som tekststykkerne kaldes af forfatteren, er inddelt i sekvenser med dato for, hvornår de er skrevet, og hvert kapitel er givet en overskrift. Teksten er en blanding af: 1) kortere essays med personlige refleksioner, der følger en autoetnografisk form, 2) analyse af mere-end-menneskeligt etnografisk feltarbejde, 3) teoriudpluk og bearbejdelse af teoretiske koncepter, 4) analyse af 'feltarbejde' på videnskabelige konferencer og seminarer – ovenstående vævet sammen med billeder og tekster fra det levede liv samt udvalgte illustrationer. Teksterne er videnskabeligt informeret. Det vil sige, at de bygger på videnskabelige undersøgelser og fagfællebedømte publikationer på højeste internationale niveau inden for forskningsområdet.

#### *Principper:*

I ovenstående skrivning tages der udgangspunkt i, at al erfaring er kropsliggjort, og at viden derfor er situeret - altså at viden er både materiel og diskursiv (Haraway, 2018). Situeret viden er kontekstualiseret, og i "kapitlerne" anerkendes det, at videnskabelsen er indlejret i sociale relationer og kulturel praksis, hvorfor den eksplorative monstrøse skrivning bliver et integreret værktøj til at undersøge problemstillingerne i projektet. Skrivningen er altså ikke formidling af forskning som denne videnskabelige artikel, men en del af forskningsprocessen; en undersøgelse af forskningsspørgsmål gennem skrivning, som argumenteret for i St. Pierre (2017). Denne form for litterær og filosofisk skrivning påvirker og udvider den måde, vi ser verden på, og der findes værdi i det urene, i de hybride genrer og i den viden, der ligger i det oplevede og sensoriske, som Hughes beskriver det i "The Drowning Method" (2007). Hughes (2007) beskriver yderligere potentialet i en monstrøs fusion af kritisk og kreativ skrivning. Henriksen et al. (2021) argumenterer for, at skrivningen i sig selv er en sammenvævning af skribentens krop og tekstens "krop", og udfolder det yderligere: "This body of text, in turn, has its own agency and agenda, which is both strangely other and part of the self." (s. 562). Skribentens krop vil altid være relationelt forbundet til tekst før, under og efter skrivningen. Henriksen et al. (2021) begrebsætter sammenvævningen af skribentens krop og tekstens "krop" som et "skrivemonster", som er kropsliggjort og i konstant transformation, og lægger vægt på det sårbare i skrivningen og skriver om at leve med/som "skrivemonster".

I denne case anvendes monstrøs skrivning som en slags kropsliggjort, situeret performance, enactet af et ”skrivemonster”, der bruges til undersøgelse af både forskningsspørgsmål og proces. Teksterne er dialogiske, nogle poetiske; de lægger vægt på forstyrrelser, det generative, det hybride, og nogle er endog monstrøse. Monstrøs skrivning er opfindsom og intellektuelt frigørende – og metoden kan være både et praktisk og reflektivt værktøj for forskeren (Hughes, 2007).

#### *Effekter:*

Skrivningen fremkalder sammenvævninger af menneske, affekt og miljø. Disse gøres tilgængelige for analyse gennem skrivningen. Monstrøs skrivning som monstrøs metode i forskning kan anvendes til at opnå erkendelser gennem skrivningen. Modsat produktionsrettede tekster, som for eksempel videnskabelige artikler, er der frit valg på alle hylder, når det kommer til stil og form (Thrift, 2007). Det er en legende proces, hvor man som skribent nysgerrigt kan udforske begivenheder og teorier (St. Pierre, 2017; Thrift, 2007). En vigtig erkendelse gennem ovenstående eksempel var vigtigheden af materialiteters agens i forhold til oplevelsen. Her var det vaders som central mediator, der fremskrives på poetisk form med udtryk som:

“[...] som de bevægede sig næsten andægtigt ud i vandet“, “[...] gik det ud i vandet igen.“ og “[...] sammenvævning mellem menneske og vand“ (Uddrag fra monstrøs skrivning. 2023. Katrine Bergkvist Borch). Her refererer ”det” til assemblagen menneske+vaders+vand+net, som opstod den forårsdag i Strib.

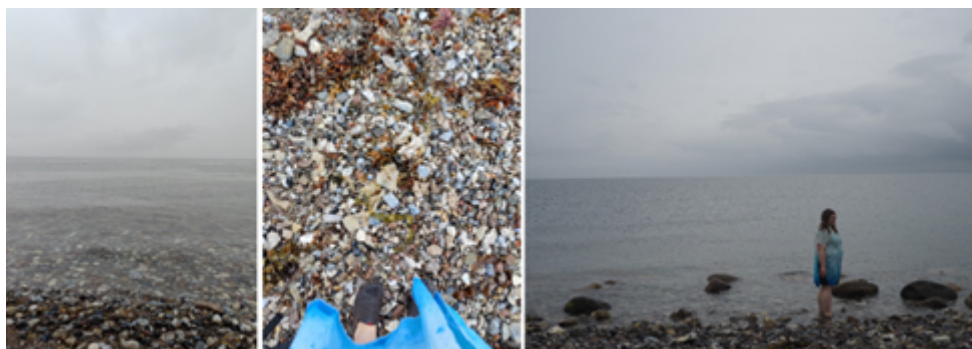
I både det etnografiske og det mere-end-menneskelige feltarbejde er beklædning som tema opstået og nysgerrigt eksperimenteret med, som næste case vil vise.

#### *Case 3: Kappen – Mere-end-menneskelig etnografi*



Figur 2. *Istidslandskabskappen*. 2024. Fotograf: Katrine Bergkvist Borch.

At blive et med istidslandskabet i en forunderlig spirituel trance, hvor kappen var medkonstituerende i at se landskabet, ikke som det er, men som det så ud, dengang sidste istid trak sig tilbage, og mammutter græssede på stepperne.



Figur 3. *Bølgekappen*. 2024. Fotograf: Katrine Bergkvist Borch.

At blive en bølge er endnu et eksempel på, hvordan beklædningsgenstanden giver anledning til at genopdage miljøet og, gennem en stærkt emotionel, nærmest spirituel, oplevelse i vand, skaber indsigter i naturforbundethed i relation til uddannelse. Billeder er taget med selvudløser, og der er også optaget videoer fra oplevelsen.



Figur 4. *Himmelkappen*. 2024. Fotograf: Katrine Bergkvist Borch.

At være til fest (på et engoverdrev) uden at kende de andre (livsformerne, der bebor engen). Hvordan det at iføre sig en himmelkappe, et stykke blå og hvidt silkestof til at trække over hovedet som en kappe, kigge op – sidde stille – kigge ned – og kigge rundt fordrede refleksioner om, hvordan man kan hjælpe nogen, man ikke kender, og om at opnå en lyst til faktisk at lære dem (livsformerne, der bebor engen) at kende. Billederne er taget med GoPro, ligesom der er taget video af oplevelsen.

#### *Koncept:*

Etnografisk feltarbejde er udgangspunktet for datagenerering i ph.d.-projektet om naturbaserede læringsmiljøer, men undervejs i feltarbejdet, jævnt før vaders-erkendelserne i case 2, opstod en nysgerrighed på mere-end-menneskelig agens, som anerkendt i den posthumanistiske tradition (Barad, 2003), og det var ikke længere tilstrækkeligt at arbejde etnografisk – at følge mennesker. Derfor eksperimenteres der med en mere-end-menneskelig etnografi, hvor blandt andet beklædning står centralt som mediator for oplevelsen, de empiriske indsigter og videngenereringen.

Konkret er der tale om tre "værender" på tre forskellige lokationer med henholdsvis:

- en istidslandskabskappe designet som forskellige jordlags farve og tekstur (Lerbjerg, Svanninge Bjerger, Figur 2)
- en blå og hvid silkekappe som repræsentant for bølger (kyststrækning ved Storebælt, Figur 3)
- den blå og hvide silkekappe som repræsentant for himlen (engoverdrev ved Molslaboratoriet, Figur 4).

#### *Principper:*

At bruge beklædning i mere-end-menneskelig etnografi er inspireret af performancekunstner og forsker Catherine Bagnall, der "værender" som forskellige dyr i natur med et fokus på beklædning. Hun "bliver til" for eksempel en mus eller en ugle gennem beklædning (Bagnall, 2016). At iklæde sig repræsentationer af landskaber i form af kappekostumer bruges, ligesom Bagnalls dyrekostumer, til at genforbinde sig med miljøet og til at udvikle en ny forståelse af miljøet. Det, der startede som "at gå med bølge", blev til "at blive en bølge". Mere-end-menneskelig etnografi anvendes her med beklædning som performativ mediering. Kapperne beklæder kroppen og bliver til verdensskabende lag (Serres, 1982), der forbinder menneske og omverden og derigennem medkonstituerer oplevelsen. Det handler ikke om forskeren selv, men om fremhandling ('enactment') af nye identifikationer. Nye identitetsformationer opstår, drevet af beklædning. Hermed anerkendes stedets og medierende teknologiers agens, forskningen medkonstitueres af ikke-humane aktører, og handlinger udføres med kroppen sammenvævet med kappen – stenen – vandet – sandet – planten – kameraet, i en slags mere-end-menneskelig assemblage, en monstrøs mediering, opstået i tid og sted den regnfulde dag (Barad, 2003).

#### *Effekter:*

Beklædning som mediering ændrer observationerne og synliggør mere-end-menneskelig agens og atmosfærisk design som kræfter, der kan drive naturforbundet læring. Den mere-end-menneskelige assemblage opstod som en hybrid, en forvrænget persona, og gav anledning til en uforudsigelig videnproduktion, der bidrog med ny indsigt i projektet om naturbaserede læringsmiljøer. Formålet, hvis man kan sige, at der var et sådant i denne eksplorative proces, var at forsøge at genforbinde sig til miljøet gennem beklædning som performativ mediering (Svabo, 2021). Denne mere-end-menneskelige etnografi kunne have taget sig ud på mange, måske mere konventionelle måder. Forskeren kunne have lakeret neglene møjsommeligt i en lys rosa, lagt en kunstfærdig make-up, iført sig hvide sneaks, lyse bukser og en grå hættetrøje med en tynd, beige vatteret jakke over og have slængt en mulepose over skulderen, inden hun gik ud i felten. En sådan eksperimenteren med at iklæde sig samme "outfit", som deltagerne i det etnografiske feltarbejde, ville også have været en mere-end-menneske assemblage, et monstrøst væsen, og det ville medføre en genforbindelse med miljøet. Men en anden genforbindelse end ved at bære kapper. Det handler om, hvor opmærksomheden rettes hen, og hvilke handlinger der foretages. Ved at trække på Karen Barad (2003) kunne det beskrives som, at skiftet fra repræsentationalisme til monstrøse metoder indebærer et skifte fra beskrivelser af virkeligheden til praksisser, handlinger og "gøren". Og det er netop i denne "gøren", at et uforløst potentiale i monstrøse medieringer ligger.

## 5. Diskussion: Hvad kan de monstrøse medieringer som metode?

### *Fragment og forvrængning som generativ kraft*

Ved at sætte mediering som en monstrøs proces i forgrunden er disse cases med til at udfordre et "renhedsideal" i forskning og metodologi. Monstrøse medieringer er med til at vise de rodede, forviklede processer, viden skabes igennem i samarbejder og forhandlinger mellem humane og ikke-humane aktører. I stedet for at se "forstyrrelse" (teknologiernes og metodernes medkonstituerende rolle) som problematiske, så er monstrøse medieringer med til at synliggøre deres potentiale – potentiale for at prøve noget nyt, gøre noget andet, fremhandle verden (forskning eller praksis) på nye måder. Her anerkendes stedets og medierende teknologiers agens, og at forskning altid er medkonstitueret af ikke-humane aktører i fælles handlinger. At anskue teknologier og ikke-humane aktører som kreative mulighedsrum skaber potentialer for, at nye forbindelser og nye muligheder kan opstå ud fra uforudsete medhandlinger, som det er tilfældet med den mere-end-menneskelige monstrøse assemblage opstået som en fremhandling af sted – andre livsformer – beklædning – menneske med mere.

### *Skalerbarhed og institutionalisering*

Metoderne er kreativt frugtbare med en vægt på æstetik og kreativitet som drivende elementer. Kritisk kan man sige, at det kan være svært at skalere og institutionalisere metoderne, da de er ukonventionelle eller, som nogen nok ville mene, kontroversielle. Monstrøse medieringer forudsætter, at forskningsmiljøer omfavner eksperimenter og kan acceptere usikkerhed og tolerere, at metoder ikke er "opskrifter" som "implementeres", men åbne, eksplorative processer. Monstrøse medieringer forudsætter en værdsættelse af æstetiske og relationelle aspekter af videnproduktion og kan i så fald bidrage med helt nye perspektiver på, hvordan forskningspraksisser kan udfolde sig og transformeres.

Alle forskere, konventionelle såvel som kontroversielle, fremhandler ubevidst forskellige forskerpersonaer (Michael, 2000). At bevidstgøre og omfavne disse monstrøse personaer giver anledning til at "gøre noget med nogen", som det eksemplificeres i casen Kitlen, hvor de ekspliciterede forskerpersonaer ændrer radikalt på både de forskningsspørgsmål, der bliver stillet, de metoder, der bliver bragt i spil i forskningsprocesserne, og de teoretiske koncepter, der bliver brugt i analysen. "Gørender" og "værender" med istidslandskabskappen, bølgekappen og himmelkappen bidrager med et gennemgående fokus på beklædning som medierende faktor og medkonstituerende for den mere-end-menneskeligt opståede assemblage, som formentlig ikke havde været gennemgående, hvis ikke disse eksperimenterende metoder var bragt i spil.

Ved at anerkende det erfaringsgrundlag og de 'co-agenter/cyborgs', man som forsker konstitueres af, og bruge det aktivt i forskningen, kan der opstå nye relationer, nye forståelser og nye indsigter, der kan bidrage til at transformere den måde, vi bedriver forskning på. Det er nødvendigt. At transformere måden, forskning bliver bedrevet på. Vi kan ikke ignorere det faktum, at vi alle 'verdner' (Haraway, 2016) i en verden, der er kompleks og dynamisk, uforudsigelig og usikker (Svabo et al., 2025). Vi har brug for at bringe nye, eksperimenterende metoder ind i forskning for at adressere de økologiske og eksistentielle kriser, vi som samfund står overfor. Metoder, som både anerkender værdien af validitet og reliabilitet, og som inkluderer, at viden og sandheder er partielle, fragmenterede og situerede og fremhandles af såvel menneskelige som ikke-menneskelige aktører (Svabo et al., 2025).

## 6. Konklusion: På vej mod en posthuman metodologi

Monstrøse medieringer kan, som et bidrag til 'mærkelige metoder', tilbyde en metodologisk gentænkning på tværs af forskningsfelter. Monstrøse medieringer er skabende, processuelle metoder, som intervenserer og sammenvæver forskning og design. I en kompleks og dynamisk verden kan monstrøse medieringer være udgangspunkt for at transformere måden, vi forsker på. Porteføljerne med de tre cases viser potentialet i monstrøse medieringer som kunstbaserede, performative, transdisciplinære metoder, der kreativt "forstyrrer" traditionelle tilgange og paradigmer. Med et posthumanistisk afsæt byder monstrøse medieringer ind i et performativt paradigme, der kan stå som alternativ såvel som supplement til det kvantitative og kvalitative paradigme.

STS er et teoretisk og empirisk veludviklet felt, der er re-itereret gennem et halvt århundrede. Når vi kombinerer medieringsbegrebet fra STS med det monstrøse og tænker performativitet, hybriditet og transformation ind i det posthumane, realiseres potentialer for kreative og performative tilgange til forskning. Dermed peger monstrøse medieringer på opfindsomme – og ja, mærkelige – forskningsmetodologier, hvilket der er brug for i den komplekse og dynamiske verden, vi 'verdner'. Monstrøse medieringer kan bidrage til at navigere i de komplekse globale udfordringer vi som samfund står i, men der er brug for forskning i, hvordan man kan integrere monstrøse medieringer og andre performative metoder. Måske er monstrøse medieringer ikke bare mærkelige metoder – men de metoder, en monstrøs verden nødvendiggør.

## Referencer

- Armstrong, R., Hughes, R., & Ferracina, S.** (2020). Monsterring: a transdisciplinary method for an unstable world. *Palgrave communications*, 6(1). <https://doi.org/10.1057/s41599-020-0426-3>
- Bagnall, C.** (2016). An experience of becoming: Wearing a tail and alpine walking. In M. Reason & A. M. Lindelof (Eds.), *Experiencing Liveness in Contemporary Performance* (pp. 124-129). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315659701>
- Barad, K.** (2003). Posthumanist performativity: Toward an understanding of how matter comes to matter. *Signs*, 28(3), 801-831. <https://doi.org/10.1086/345321>
- Borch, K. B., & Svabo, C.** (2025). Science Learning Environments in Higher Education: Re-searching Classroom, Laboratory and Field Settings. *Education sciences*. <https://doi.org/10.3390/educsci15020213>
- Braidotti, R.** (2006). Posthuman, All Too Human: Towards a New Process Ontology. *Theory, Culture & Society*, 23(7-8), 197-208. <https://doi.org/10.1177/0263276406069232>
- Braidotti, R.** (2019). A theoretical framework for the critical posthumanities. *Theory, Culture & Society*, 36(6), 31-61.
- Cohen, J. J.** (1996a). Monster Culture. In J. J. Cohen (Ed.), *Monster Theory. Reading Culture*. (pp. 3-25). The University of Minnesota Press.
- Cohen, J. J.** (1996b). *Monster Theory. Reading Culture*. . The University of Minnesota Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F.** (1987). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia Minneapolis*. University of Minnesota Press. (Original work published 1980).
- Gaver, W., & Bowers, J.** (2012). The logic of annotated portfolios: Communicating the value of ‘research through design’. *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference, DIS ‘12*. <https://doi.org/10.1145/2317956.2317968>
- Hall, C.** (2020). TAKING NOTE: Annotated Portfolio as a Method to Analyse the Experience of Design Research Practice. *Journal of textile design, research and practice*, 8(2), 209-231. <https://doi.org/10.1080/20511787.2020.1751960>
- Haraway, D.** (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Haraway, D.** (1991). A Cyborg Manifesto - Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature* (pp. 65-107). Routledge.
- Haraway, D.** (1992). The Promises of Monsters: A Regenerative Politics for Inappropriate/d Others.
- Haraway, D.** (2016). Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene. Duke University Press.
- Haraway, D.** (2018). *Situeret viden: Videnskabsspørgsmålet i feminismen og det partielle perspektivs forandring*. Forlaget Mindspace.
- Hellstrand, I., Koistinen, A., Orning, S., Henriksen, L., & McCormack, D.** (2021). Collective Voices and the Materialisation of Ideas: The Monster as Methods. In C. Nirta & A. Pavoni (Eds.), *Montrous Ontologies. Politics Ethics Materiality* (pp. 143-167). Vernon Press.

- Henriksen, L.,** Kjær, K. M., Blønd, M., Cohn, M., Cakici, B., Douglas-Jones, R., Ferreira, P., Feshak, V., Gahoonia, S. K., & Sandbukt, S. (2021). Writing bodies and bodies of text: Thinking vulnerability through monsters. *Gender, work, and organization*, 29(2), 561-574. <https://doi.org/10.1111/gwao.12782>
- Henriksen, L.,** Kvistad, E., & Orning, S. (2017). Monster Pedagogy: A Failing Approach to Teaching and Learning in the University. In E. Just & W. Grahn (Eds.), *Theories of affect and concepts in generic skills education : adventurous encounters* (1st ed.). Cambridge Scholars Publishing.
- Hobye, M.,** Padfield, N., & Löwgren, J. (2013). Designing social play through interpersonal touch: An annotated portfolio. Nordes 2013: Experiments in design research. Kunstakademiets Arkitektskoles Forlag.,
- Hughes, R.** (2007). The DROWNING METHOD. On giving an account in practice-based research. In J. Rendell, J. Hill, M. Dorrian, & M. Fraser (Eds.), *Critical Architecture* (pp. 92-102). Routledge.
- Lather, P.** (2017). (Post) *Critical Methodologies: The Science Possible After the Critiques: The Selected Works of Patti Lather*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315619538>
- Latour, B.** (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford University Press.
- Latour, B.,** & Woolgar, S. (1979). *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts*. Princeton University Press.
- Law, J.** (2002). *Complexities: Social Studies of Knowledge Practices*. Duke University Press. <https://doi.org/10.1215/9780822383550>
- Law, J., & Mol, A. (2002). *Complexities*. Duke University Press.
- Löwgren, J.** (2009). Inspirational patterns for embodied interaction. *Design Studies*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12130-007-9029-1>
- Malone, K.** (2018). Children and the Anthropocene, a Re-turning. In K. Malone (Ed.), *Children in the Anthropocene: Rethinking Sustainability and Child Friendliness in Cities* (pp. 1-26). Palgrave Macmillan UK. [https://doi.org/10.1057/978-1-137-43091-5\\_1](https://doi.org/10.1057/978-1-137-43091-5_1)
- Michael, M.** (2000). *Reconnecting culture, technology and nature. From society to heterogeneity*. . Routledge, Taylor and Francis Group. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4324/9780203135334>
- Østern, T. P.,** Jusslin, S., Nødtvedt Knudsen, K., Maapalo, P., & Bjørkøy, I. (2021). A performative paradigm for post-qualitative inquiry. *Qualitative Research*, 23(2), 272-289. <https://doi.org/10.1177/14687941211027444>
- Pickering, A.** (1995). *The mangle of practice : time, agency, and science* (1st ed.). University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/9780226668253>
- Pickering, A.** (2011). *The cybernetic brain : sketches of another future*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/9780226667928>
- Serres, M.** (1982). *Hermes: Literature, Science, Philosophy*. Johns Hopkins University Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/004839318601600405>
- Shanks, M.,** Svabo, C., Zhou, C., & Carleton, T. (2025). Creative Pragmatics—Situated Performances of Knowing. In C. Svabo, M. Shanks, C. Zhou, & T. Carleton (Eds.), *Creative Pragmatics for Active Learning in STEM Education* (pp. 29-48).

- St. Pierre, E. A.** (2017). Writing Post *Qualitative Inquiry*. *Qualitative Inquiry*, 24(9), 603-608. <https://doi.org/10.1177/1077800417734567>
- St. Pierre, E.** (2011). Post qualitative research: The critique and the coming after. *The Sage handbook of qualitative research*, 611-625.
- Svabo, C.** (2010). *Portable Objects at the Museum* [Roskilde University].
- Svabo, C.** (2021). Improvisatoriske videns-performances. In *Improvisasjon : byliv mellom plan og planløst* (pp. 237-258). Scandinavian Academic Press.
- Svabo, C., & Bønnelycke, J.** (2020). Knowledge Catcher: On the performative agency of scholarly forms. *PARtake: The Journal of Performance as Research*, 3(1). <https://doi.org/10.33011/partake.v3i1.477>
- Svabo, C., & Borch, K. B.** (Under udgivelse). Performance-design som forskningsmetode: kunstbaserede læringsmiljøer i naturfag. In L. Knudsen, E., D. & E. Rold (Eds.), *Håndbog om arts-based research*. Forlaget Unge Pædagoger.
- Svabo, C., Shanks, M., Zhou, C., & Carleton, T.** (2025). *Creative Pragmatics for Active Learning in STEM Education*. Springer Nature. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-031-78720-1>
- Thrift, N.** (2007). *Non-Representational Theory: Space, Politics, Affect*. . Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4324/9780203946565>
- Vannini, P.** (2015). *Non-representational methodologies : re-envisioning research*. Routledge.
- Weinstock, J. A.** (2020). Introduction: A Genealogy of Monster Theory. In J. A. Weinstock (Ed.), *The Monster Theory Reader* (pp. 1-36). University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/j.ctvtv937f.4>

## Abstract

Methodology is the design laboratory of research: what counts and what does not count as knowledge? This article explores monstrous mediations as a set of ‘strange’, exploratory methods that can open up radically new research practices. Monstrous mediations can generate situated materializations of affect, atmosphere, and more-than-human agency – dimensions of knowledge production and research practice that are otherwise difficult to grasp. Three examples – performative schizoid methods, monstrous writing, and more-than-human ethnography – are unfolded through annotated portfolios, a format borrowed from design research. The annotated portfolio collects creative works, comments on them, reads across them, and derives cross-cutting themes. This article argues that monstrous mediations can be applied as a research methodology for exploring how knowledge emerges in socio-material environments. The empirical cases are from research on learning processes, but the methodological contribution is developed as a posthuman research approach that extends beyond this specific domain and can also inform practice.

